

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu upaya menggali dan mengembangkan potensi peserta didik agar di masa yang akan datang dapat berguna bagi dirinya, bangsa dan negaranya. Arif Rohman (2009: 10) menyatakan pendidikan menurut *yuridis* atau perundang-undangan yang berlaku, dapat disimak dari dua undang-undang pendidikan yang berlaku terakhir di Indonesia, yakni:

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional, menyebutkan: "*Pendidikan adalah upaya sadar yang diarahkan untuk mempersiapkan peserta didik melalui kegiatan pengajaran, bimbingan dan/atau latihan bagi perannya di masa yang akan datang*". Sedangkan Undang – Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan: "*Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan bagi dirinya, masyarakat dan bangsa*".

Kegiatan mendidik merupakan salah satu kegiatan yang telah berlangsung lama dan dilakukan oleh banyak orang di banyak tempat. Membangun pendidikan di Indonesia untuk dapat lebih maju memerlukan dukungan semua pihak. Sudah beberapa kali kurikulum yang dikeluarkan dan diterapkan dalam dunia pendidikan. Sejalan dengan perkembangan kurikulum tersebut, pendidikan di Indonesia dari tahun ke tahun sudah mengalami kemajuan. Namun dibalik kemajuan dalam pendidikan tersebut masih ada

kekurangan-kekurangan yang perlu ditanggapi serius. Salah satunya pada mata pelajaran matematika di Indonesia bila dibandingkan dengan negara-negara maju di dunia masih belum sesuai harapan.

Berdasarkan data TIMSS (Trends in International Mathematics and Science Study) sebuah studi internasional tentang prestasi matematika dan sains siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) menunjukkan bahwa rata-rata skor prestasi matematika siswa SMP di Indonesia berada signifikan di bawah rata-rata internasional. Indonesia pada tahun 1999 berada di peringkat ke 34 dari 38 negara, tahun 2003 berada di peringkat ke 35 dari 46 negara, dan tahun 2007 berada di peringkat ke 36 dari 49 negara. (<http://litbang.kemdikbud.go.id/index.php/en/survei-internasional-timss>)

Matematika memiliki peranan penting dalam kehidupan nyata. Banyak permasalahan yang dalam kehidupan sehari-hari yang harus diselesaikan dengan menggunakan ilmu matematika misalnya mengukur, menghitung, dan lain-lain. Matematika merupakan pelajaran yang diberikan dalam setiap jenjang pendidikan sekolah dasar maupun menengah.

Dalam standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah mata pelajaran matematika (Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tanggal 23 Mei 2006 tentang Standar Isi) telah disebutkan bahwa mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari sekolah dasar untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama. (<http://suaraguru.wordpress.com>)

Keberhasilan dan kualitas proses pembelajaran matematika saat ini terlihat dari hasil belajar matematika siswa. Hasil belajar matematika adalah perolehan dari suatu tingkah laku siswa dalam proses pembelajaran matematika sesuai dengan kriteria tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Dari ketiga ranah yang menjadi klasifikasi hasil belajar yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotoris, ranah kognitiflah yang sering dipakai untuk menilai kemampuan para siswa dalam menguasai suatu pokok bahasan pelajaran. Untuk menilai ranah kognitif siswa salah satu cara yang digunakan adalah pemberian tes atau ulangan. Hasil tes atau ulangan ini memperlihatkan tingkat pemahaman siswa terhadap pengetahuan yang telah dipelajari.

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor dari dalam siswa dan faktor dari luar siswa. Akar penyebab rendahnya hasil belajar matematika disinyalir dari salah satu faktor dari luar siswa yaitu model pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi. Model pembelajaran merupakan sarana interaksi antara guru dan siswa dalam menyampaikan suatu pokok bahasan. Untuk itu guru dituntut dapat memilih variasi model, pendekatan, strategi dan metode yang cocok dengan tujuan pembelajaran sehingga apa yang direncanakan dapat tercapai.

Menurut Aunnurahman (2010: 140) pengembangan model pembelajaran yang tepat pada dasarnya bertujuan untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang memungkinkan siswa dapat belajar secara aktif dan menyenangkan sehingga siswa dapat meraih hasil belajar dan prestasi yang optimal. Apabila guru kurang tepat memilih model pembelajaran berakibat

dalam suasana pembelajaran matematika menjadi membosankan. Guru mendominasi pelajaran dan siswa kurang aktif dalam pembelajaran. Hal ini dapat mematikan kreativitas serta potensi yang ada di dalam diri siswa.

Beberapa inovasi model pembelajaran saat ini telah ditemukan dan dikembangkan, Arend dalam Trianto (2007: 9) menyeleksi enam model pembelajaran yang sering dan praktis digunakan guru dalam mengajar, yaitu presentasi, pembelajaran langsung, pembelajaran konsep, pembelajaran kooperatif, pembelajaran berdasarkan masalah, dan diskusi kelas.

Dari pendapat Arend tersebut model pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa antara lain model pembelajaran kooperatif tipe *Think-Pair-Square* dan *Explicit Instruction* (pembelajaran langsung). Menurut Anita Lie (2010: 57) model kooperatif *Think-Pair-Square* adalah model pembelajaran yang dikembangkan Spencer Kagan dimana dalam pembelajarannya melibatkan siswa dalam berbagi pengalaman belajar dan memberi kesempatan untuk bekerja sendiri serta bekerja sama dengan orang lain. Model pembelajaran *Explicit Instruction* (pengajaran langsung) adalah salah satu pendekatan mengajar yang dirancang khusus untuk menunjang proses belajar siswa yang berkaitan dengan pengetahuan deklaratif dan pengetahuan prosedural yang terstruktur dengan baik serta keterlibatan siswa secara aktif membuat belajar berlangsung dengan lancar. (Trianto, 2007 : 29)

Dari uraian di atas penulis tertarik untuk mengadakan penelitian yang berjudul “Perbandingan Hasil Belajar Matematika Pada Pokok Bahasan

Segitiga melalui Strategi *Think-Pair-Square* dan *Explicit Instruction* Siswa Kelas VII SMPN 1 Banyudono Tahun Ajaran 2012/2013”.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang identifikasi masalahnya sebagai berikut:

1. Masih rendahnya pemahaman matematika yang menyebabkan hasil belajar matematika belum memuaskan.
2. Masih banyak guru cenderung menggunakan model pembelajaran konvensional sehingga suasana pembelajaran membosankan dan membuat siswa kurang berminat saat pelajaran matematika.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka penelitian ini dibatasi pada pokok bahasan segitiga kompetensi dasar 6.1 Mengidentifikasi sifat-sifat segitiga berdasarkan sisi dan sudutnya dan dilakukan terhadap siswa kelas VII SMPN 1 Banyudono semester II tahun ajaran 2012/2013 dengan membandingkan hasil belajar matematika antara strategi *Think-Pair-Square* dan *Explicit Instruction*.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi dan pembatasan masalah dapat dirumuskan masalah adalah apakah ada perbedaan hasil belajar matematika pada pokok bahasan segitiga melalui strategi *Think-Pair-Square*

dan *Explicit Instruction* siswa kelas VII SMPN 1 Banyudono tahun ajaran 2012/2013?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui perbedaan hasil belajar matematika pada pokok bahasan segitiga antara strategi *Think-Pair-Square* dan *Explicit Instruction* siswa kelas VII SMPN 1 Banyudono tahun ajaran 2012/2013.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut

1. Manfaat teoritis

Sebagai sumbangan karya ilmiah bagi layanan dalam pendidikan dan sumber belajar sehingga dapat menambah pengetahuan mengenai strategi *Think-Pair-Square* dan *Explicit Instruction*.

2. Manfaat praktis

a. Bagi peneliti

Menambah wawasan tentang strategi *Think-Pair-Square* dengan *Explicit Instruction* dan memberi kesempatan untuk berperan aktif dalam mengembangkan pengetahuan dan keterampilan sendiri.

b. Bagi guru

Sebagai masukan untuk memilih strategi/metode apa yang cocok digunakan dalam proses pembelajaran.

c. Bagi sekolah

Dapat sebagai masukan dan acuan untuk memperbaiki kualitas pendidikan dengan penggunaan strategi yang tepat dalam proses pembelajaran.

d. Bagi siswa

Dapat membantu siswa untuk belajar aktif dan melatih kerjasama serta mengubah anggapan siswa terhadap mata pelajaran matematika yang awalnya sulit dan membosankan, menjadi mata pelajaran yang menyenangkan dan mudah.